

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah membuat hidup manusia semakin lebih mudah, terutama sejak diciptakannya internet. Pada saat ini perkembangan internet dalam dunia bisnis merupakan sebuah kebutuhan yang penting bagi perusahaan untuk memberikan informasi dan meningkatkan pelayanan bagi para pelanggannya. Oleh karena itu, perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan dengan membuat bisnis *online* guna membantu meningkatkan kinerja perusahaan untuk memberikan dan mendapatkan informasi secara lebih cepat dan mudah, tidak terkecuali pada bisnis jasa penyedia permainan *outbound*.

Kelud Alam *outbound* merupakan perusahaan jasa penyedia permainan *outbound* serta edukasi diluar ruangan yang terletak didaerah Pondok Jagung Tangerang Selatan. Pada lima tahun terakhir ini permainan *outbound* di Kelud Alam *outbound* banyak diminati oleh masyarakat mulai dari sekolah taman kanakanak sampai organisasi perusahaan, akan tetapi dalam proses pemesanannya masih sulit karena semua kegiatan pemesanan di Kelud Alam *outbound* belum terkomputerisasi. Dalam sistem pemesanan saat ini pelanggan hanya bisa memesan lewat telepon atau datang langsung ke lokasi lalu transaksi pembayaran secara langsung, hal tersebut sangat tidak efisien karena dapat membuang banyak waktu dan biaya bagi pelanggan. Karena sistem di Kelud Alam *outbound* belum terkomputerisasi, maka penjadwalan pemesanan di Kelud Alam *outbound* masih dikerjakan dengan tulis tangan yang dicatat dalam buku, sehingga jika terjadi pembatalan pemesanan, petugas harus sedikit lebih rumit untuk mengatur ulang semua jadwal. Belum lagi jika petugas ingin membuat laporan maka petugas harus membuat laporan dengan cara menulis ulang kembali transaksi yang sudah ada selama satu bulan.

Dengan melihat permasalahan tersebut maka diperlukan solusi dengan dibuatkan perancangan sistem informasi pemesanan berbasis *web*, dengan perancangan tersebut penulis berharap dapat menyelesaikan masalah yang ada

pada Kelud Alam *outbound*. berdasarkan uraian yang telah disampaikan, penulis mengambil judul “ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PERMAINAN OUTBOUND BERBASIS WEB PADA KELUD ALAM OUTBOUND”.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Pelayanan terhadap pelanggan masih membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pemesanan.
- b. Belum adanya sistem informasi pemesanan permainan *outbound* yang terkomputerisasi.

I.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

- a. Batasan masalah yang dibahas dalam penulisan penelitian ini adalah pemesanan, pembayaran, penjadwalan, dan laporan.
- b. Pembayaran pemesanan dilakukan melalui transfer bank.
- c. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi berbasis *web* yang diakses menggunakan koneksi internet.
- d. Aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *databasenya*.

I.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

I.4.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dalam penulisan penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi pemesanan permainan *outbound* sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada Kelud Alam *outbound* dalam proses pemesanan dan pengolahan data.

I.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Mempermudah dan meningkatkan efisiensi waktu dan biaya pelanggan dalam pemesanan permainan *outbound* sehingga dapat meningkatkan mutu pelayanan.
- b. Dapat membantu petugas Kelud Alam *outbound* dalam melakukan pengolahan data secara lebih mudah dan cepat.

I.5 Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penulisan penelitian ini adalah berupa aplikasi pemesanan permainan *outbound* berbasis *web* yang nantinya diharapkan dapat menjadi alternatif pelanggan dan petugas kelud alam *outbound* dalam proses pemesanan permainan *outbound* dan proses pengolahan data pada Kelud Alam *outbound*.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang definisi dan penjelasan yang bersangkutan dengan pembahasan pada judul penelitian, teori metode, teori perangkat lunak, dan tabel *review* riset yang relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini terdapat kerangka penelitian yang nantinya akan dijelaskan pada tahapan penelitian yang didalamnya berisi metode pengumpulan data, analisa sistem, perancangan sistem, uji coba, serta dokumentasi terhadap Kelud Alam *outbound*.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang analisa permasalahan dan sistem usulan yang akan dibuat, rancangan *database*, rancangan kode, dan rancangan *interface*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

